

Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 36

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

LO MEJOR
LAS REVELACIONES
Y LO PEOR DEL 2015

Una Realización De PlayAdictos

La hora del balance

Siempre es subjetivo elegir a los mejores, en determinado periodo de tiempo, cuando hablamos de piezas de arte como son las películas o, en nuestro caso, los videojuegos.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Cada uno tiene sus preferencias, expectativas y bagaje como para dar una opinión, por lo que en Revista TodoJuegos recurrimos a la tan manoseada democracia donde cada redactor votó por su favorito.

Y en un año donde los títulos de calidad fueron muchos, se erigió como el mejor el excelente Bloodborne, superando por estrecho margen a The Witcher 3 y a otros como Pillars of Eternity o el extenso Fallout 4.

La discusión queda abierta, por cierto. Y tenemos claro que no todos estarán de acuerdo. Lo importante, al cabo, es que como gamers pudimos disfrutar de títulos para todos los

Equipo de Revista TodoJuegos

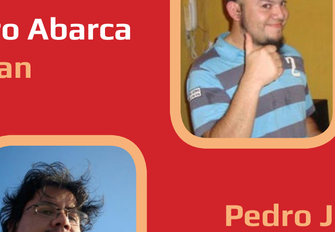
DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho



Alejandro Abarca
#Feniadan



Caleb Hervia
#Caleta

Luis F. Puebla
#D_o_G

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



gustos, con muchos de ellos dejando la vara alta para los que vengan en su género.

Y, al respecto, ya podemos anticipar cuán interesante viene este 2016 que abrimos con esta edición de recuento, pues mucho más difícil que elegir el GOTY del año fue concordar entre los más esperados.

Un año que comenzará movido, con grandes cartas como Street Fighter V, Dark Souls, Quantum Break, No Man's Sky o Uncharted 4: A Thief's End sólo durante el primer semestre.

Titulazos a los que se sumarán, seguidamente, otros como Final Fantasy XV, Persona 5, NiOh y esperamos que también otros como Scalebound, For Honor, The Division, Mirror's Edge o Deux Ex: Mankind Divided.

Y eso que suponemos que, de no mediar retrasos, también veremos desfilar títulos como The Last Guardian, Horizon: Zero Down, Crackdown 3, Nier: Automata y, por qué no, el nuevo Gears of War e incluso el esperado Mass Effect: Andromeda o una secuela de Red Dead Redemption.

Un año en que, además, llegará por fin la realidad virtual en su



primera etapa, prometiendo abrirnos la puerta a un mundo de posibilidades tanto en términos de juegos como de aplicaciones o servicios.

Es, en definitiva, un 2016 que se anticipa emocionante, en el que la transición generacional comenzará a ser definitiva y al que le damos la bienvenida con muchas ideas y con el espíritu de siempre en Revista TodoJuegos.



Felipe Jorquera
#LdeA20



Ignacio Ramírez
#Mumei



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Rafael Inostroza
#BadSeed91



René Quezada
#Lynhänder



Todas las Ediciones en
www.blogtodojuegos.cl

Índice











Bloodborne

EL MEJOR DE TODOS

El título de From Software, exclusivo de PlayStation 4, fue el más votado por los redactores de la revista, que destacan su ambientación y su impresionante apartado artístico... además, por cierto, de su desafiante dificultad.

En términos netamente gamers, es indudable que el 2015 fue un gran año, con muchos títulos capaces de erigirse como el mejor de todos y que hicieron más llevadera la necesaria transición hacia la nueva generación de consolas.

Es así como nuestro equipo de redactores estuvo bastante dividido a la hora de elegir al mejor de todos, pero hubo dos títulos que brillaron con luz propia, definiéndose por sólo un voto el mejor de los mejores.

El hermoso **The Witcher 3: Wild Hunt** fue el segundo título más votado por el equipo, recibiendo menciones también los juegazos **Fallout 4**, **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, **Starcraft: Legacy of the Void**, **Pillars of the Eternity** y **Mortal Kombat X**. Todos, sin duda, títulos imprescindibles.

Pero a la hora del recuento, ninguno como **Bloodborne**, la obra maestra del estudio **From Software**, desarrollada en conjunto con **Sony Japón** y en exclusiva para la PlayStation 4.

Nuestro redactor **Mumei** describe a este juego como "el refinamiento de un planteamiento parido en un engañosamente distante 2009, cuya esencia radica en la imposibilidad de ser extrapolada fuera de los videojuegos".

"El simple descubrimiento de una nueva área, el significado tras la ropa de un personaje, esos sonidos que antes no era posible oír, los escenarios de las tantas luchas contra las criaturas horrendas y a la vez sublimes que llámanos jefes… todo, al final, contribuye a la idea de hacerte vivir un guión en vez de contártelo", explica.

Todo esto enmarcado en una "protagonista como **Yharnam**, una ciudad moribunda, decadente y enferma que te horroriza sólo con verla, pero dotada de una extraña belleza que no permite quitarle los ojos".

Para Mumei, el combate "transmite, envía una sensación de pequeñez ante algo que te supera. Buscarás sangre, te teñirás con la sangre de tus enemigos, crecerás gracias a la sangre. Si te golpean no retrocederás, sino que plantarás cara con aún mayor sed de sangre, pero nunca idealizando. A veces el mundo simplemente es injusto y nos obligará a tragarnos ese sentimiento de frustración al ver que hemos respondido tarde, pero nuca imposibilitando el volver a levantarnos".

Es, al cabo, **"un videojuego que sabe ser un videojuego"**.



La idea la refrenda el redactor **Lynhänder**, para quien Bloodborne "viene a coronar un año fructífero para PlayStation 4 tanto en la pura técnica como en la diversión y jugabilidad".

El título, opina, es un "heredero absoluto de la archiconocida fórmula de la saga Souls. Construye una temática oscura edificada en la ciudad y alrededores de Yharnam, cuya lúgubre ambientación dota al título de una personalidad propia".

Es, a su juicio, "divertido, difícil, pero abordable y con una factura técnica impecable, sumada a una banda sonora magistral".

Según Lynhänder, además, el título "**intenta avanzar más allá en la filosofía Souls**, añadiendo un componente ofensivo prioritario en una notable combinación con el uso de proyectiles, dejando atrás la lucha con escudos de antaño, en favor de darnos mayor flexibilidad y exigirnos tener más agallas a la hora de combatir. Sobretodo contra algunos jefes finales que hacen gala de una enorme espectacularidad".

De la misma opinión es el redactor **LdeA20**, quien admite haberse

debatido entre Bloodborne y la historia del brujo Geralt de Rivia, aunque "terminé por darle mi voto al juego de From Software por cómo maravilla con su ambientación y su endiablada dificultad".

"Pese a que salió a comienzos del año y la gente suele olvidarlo con facilidad, debido a la gran cantidad de juegos que salieron en el último trimestre, de todas maneras para mí sigue siendo el mejor", indica.

THE WITCHER

El propio LdeA20 nos introduce a destacar también al juego desarrollado por **CD Projekt Red**, que a su juicio "es prácticamente perfecto tanto en narrativa como ambientación, con su hermoso mundo abierto y gran cantidad de misiones principales y secundarias, que son igualmente atractivas e importantes para narrar la historia".



The Witcher 3: Wild Hunt.



Pillars of Eternity.



Fallout 4.

Para nuestro nuevo redactor, **PedroJimenez**, era el título del año pues "son muchas las cosas buenas que se pueden decir de este juego, pero parto por destacar su origen", ya que "CD Projekt Red es un pequeño estudio de Polonia, que inspirado en la saga de libros escritos por Andrezj Sapowski creó en 2007 este universo lleno de seres mitológicos y brujerías".

"Sus primeras entregas fueron un éxito y los pusieron como uno de los 'hijos ilustres de ese país' y, con los años, fueron creando grandes expectativas de sus secuelas", ahonda.

Y, a su juicio, los chicos polacos "superaron las expectativas", dado "su diseño de enemigos, su sistema de jugabilidad y el desarrollo de la historia", admitiendo que todo esto "pudo hacer que se pasara por alto el hecho de que demore mucho en cargar distintos escenarios o los miles de bugs que se podían encontrar".

Lo define como "una obra maestra", al igual que el redactor **MaLTRaiN**, que también le dio su voto como el mejor del año, "aunque superando muy estrechamente a Bloodborne".

Esto porque "la diferencia entre estos dos títulos con elementos de rol y acción la marca la historia, donde la ventaja es clara de The Witcher, con un protagonista como el brujo Geralt de Rivia al que venimos admirando desde el primer juego de la saga".

"CD Projekt Red nos ofreció su natural buen hacer, con un título hermoso, enorme y que deja la vara alta para los próximos títulos del género", puntualiza MaLTRaiN.

DESTACADOS

Entre los otros destacados, mencionamos a Pillars of Eternity, que para **Kekoelfreak** "consagra el revival de old school CRPG que iniciaron Wasteland 2 y Divinity: Origins con una maravillosa secuela espiritual de Baldur's Gate".

"Con Cris Avellone, el mejor escritor del género a la cabeza del proyecto, nos recordó que el rol no necesita de kilométrica distancia de dibujado, millones de poligonos en pantalla y mímesis mitológica (toma ya oximorón), pues lo que le construye es un perfecto equilibrio entre la nostalgia y homenaje con innovación y cambio".

Otro apunte para Fallout 4, que para BadSeed es "simplemente enviciante", gracias a los nuevos elementos añadidos por Bethesda para tu aventura en el yermo.

El Juego Revelación





Rocket League

DIVERSIÓN PURA

Hace doce meses, casi nadie tenía en sus libros este título desarrollado por los genios de Psyonix, pero su salida en PlayStation Plus le permitió a millones disfrutarlo en PS4 y convertirlo, también, en un merecido éxito en PC.

A diferencia de lo ocurrido a la hora de elegir al mejor juego del año, donde la distancia fue mínima entre Bloodborne y The Witcher, al momento de escoger al título revelación del 2015 la opinión de los redactores fue contundente: ninguno pudo hacerle sombra a **Rocket League**.

El título, desarrollado por los genios del estudio **Psyonix** y secuela del casi desconocido **Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars** (lanzado digitalmente en 2008 para PlayStation 3), debutó a comienzos de julio en PS4 y PC.

Rocket League venía precedido de muy buenas opiniones entre quienes pudieron disfrutar la beta privada, pero eso no impidió que, al anunciarse que sería uno de los títulos gratuitos de julio para los suscritos a PlayStation Plus, los inconformistas de siempre reclamaran porque Sony volvía a regalar un indie en lugar de esas joyas imprescindibles como son Knack y Killzone: Shadow Fall (nótese el sarcasmo).

Lo cierto es que esa exposición a millones de suscritos al servicio, sumada a su explosiva diversión, le convirtió en un éxito inmediato, sumando excelentes análisis y múltiples artículos en la prensa gamer.

Ese éxito se trasladó a su versión en PC y muy pronto los usuarios de Xbox One también podrán vivir de primera mano la experiencia de jugar partidos de fútbol infartantes, pero a bordo de coches capaces de hacer todo tipo de piruetas en el aire.

“No sé a quién se le ocurrió la estúpida idea de hacer que autos golpeen una pelota gigante en una cancha de futbol para ver quien anota más goles, pero simplemente fue una genial”, nos sintetiza el redactor **Caleta**.

A su juicio, “Rocket League es, sin lugar a dudas, uno de los mejores ejemplos de que el boca a boca es la mejor publicidad” y cree que “en la sencillez de su juego y finalidad está su éxito rotundo”, pues “es un arcade hecho y diseñado para divertirse”.

“Es una excelente mezcla entre un burnout y un Pro Evolution Soccer que se convirtió en una espectacular sorpresa, que además fue gratuita para muchos de nosotros”, añade.

Lo mismo le ocurrió al redactor **D_o_G**, quien admite que “es la mayor sorpresa del año pues se trata de un juego por el que, en el papel, no daba



un centavo, pero lo jugué porque me llegó gratuito como a muchos por PS Plus".

Lo define como "una extraña mezcla de futbol con autos de radiocontrol, con un ritmo rápido y controles sencillos que hacen que cualquier novato lo pueda disfrutar. Todo esto unido a un juego en línea muy estable, que le permitió hacerse destacar entre la comunidad de PS4 y Steam".

"En lo personal, pasé muchas noches con amigos jugando contra desconocidos, celebrando, gritando, pero por sobre todo pasando un momento agradable, algo extraño para alguien como yo que rara vez juega en línea", nos comenta D_o_G.

Esa misma simpleza es la que destaca al votar **PedroJimenez**, ya que "la idea es simple, debes conducir tu auto a gran velocidad en una cancha de fútbol y el ganador del partido es quien logra meter una pelota gigante más veces en el arco contrario".

Su ventaja, no obstante, es que hace esto "con movimientos rápidos y ágiles, ofreciendo una entretención para todo tipo de jugadores. Por eso, no es extraño que este

título haya ganado varios premios como mejor juego independiente y mejor juego de deportes este año, al punto que no sólo llegará a Xbox One sino que también será parte en competencias de e-sports".

Para **MaLTRaiN**, por su parte, el éxito de Rocket League "no fue demasiada sorpresa, ya que desde la beta se comenzaron a difundir videos con verdaderos golazos y las opiniones favorables comenzaban a caer en cascada".

"Desde el primer partido el juego es una delicia, con un online tan estable que envidiaría cualquier juego triple A y una mecánica de juego engañosa, que parece simple, pero esconde las variantes necesarias para que lo pueda jugar cualquier novato, pero le da a los más capacitados las herramientas para conver-


Ori and the Blind Forest.



Undertale.


Life is Strange.

tirse en un crack de tomo y lomo", añade.

EL MUNDO DE ORI

Tras el juego de Psyonix, fue un título desarrollado por **Moon Studios**, el otro que acaparó elogios. Un título indie desarrollado para Xbox One y PC llamado **Ori and the Blind Forest**.

Nuestro redactor **Feniadan** lo describe como "una de las sorpresas que se estrenó este año" y un "indie plataformero que si bien bebe de los clásicos de este género, cuenta con un sello artístico propio".

Uno que el estudio Moon usa "para deslumbrarnos con su belleza no sólo desde su apartado visual sino que también con una atmosfera que recuerda a las clásicas películas de animación", sumando a esta fórmula "una emotiva, pero intensa, banda sonora".

A estos elogios se suma **Lynhänder**, para quien es "un videojuego de plataformas brillante, de excelso diseño de niveles, con la mejor banda sonora que podemos encontrar en un videojuego de este tipo, un control preciso e intuitivo y de una mecánica singular y excelente".

"Es un título que entra por la vista, gracias a su precioso y acertado acabado técnico, es capaz de quedar grabado en nuestras memorias dado lo maravilloso que resulta jugarlo", recalca el redactor.

DESTACADOS

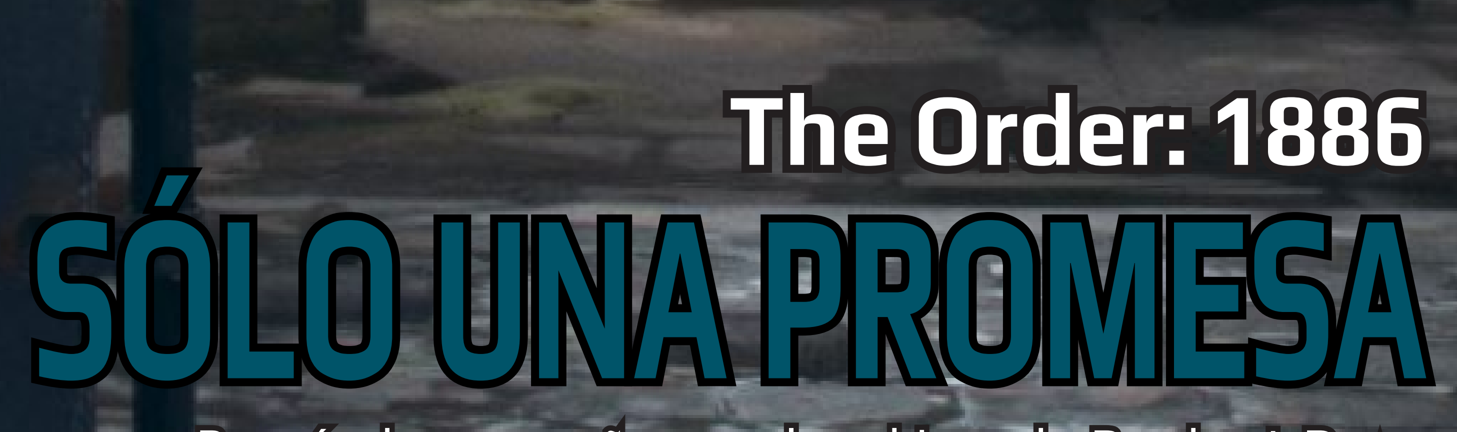
A estos dos destacados se sumaron otros títulos que dieron que hablar este año. Uno de ellos fue **Undertale**. Al votar por él, nos explica **Mumei** que "más que una revelación fue mi alegría del año", pues "cuando la mayoría de videojuegos sólo parecen estudios de mercado, me sorprende cuando me topo con obras que hacen de testigo de épocas pasadas o que sólo buscan entretenerte en base a mecánicas simples, pero resultonas, sin más pretensiones".

"Bebiendo de la esencia de Mother, rechaza cualquier tipo de formalismo y aprovecha cada oportunidad para dar una vuelta de tuerca a cada situación. Es un RPG por turno que no tiene combates, son situaciones y momentos que te harán gozar como un niño", acota.

Otro de los destacados fue **Life is Strange**, una historia episódica desarrollada por Dontnod Entertainment y que **BadSeed** alaba por una historia sólida "que juega con el llamado efecto mariposa, utilizando el point and click típico, y que me dejó un grato sabor de boca".



Lo Decepcionante



The Order: 1886

SÓLO UNA PROMESA

Parecía, hace un año, que los chicos de Ready at Dawn darían el primer golpe del año con este juego exclusivo de PlayStation 4, pero muy pronto quedó claro que fue un intento que quedó lejos de superar las expectativas.

Siempre es difícil llegar a un acuerdo en torno a lo más decepcionante del año, ya que es algo de índole muy personal y relacionado con las expectativas que cada uno de nosotros tiene de algo.

Así, algo decepcionante no tiene necesariamente que ser un desastre o puede ser algo que vaya más allá de un juego, sino que esté inserto en situaciones o prácticas que rodean a esta industria. Y de todo eso hubo a la hora de decidir esta categoría.

Pese a ello, hubo una clara mayoría de los redactores que coincidió en que hubo un juego que decepcionó al no estar a la altura de lo insinuado en sus tráilers y dejar en suspenso el futuro de una nueva franquicia que, pese a todo, nos presentó una prometedora historia y personajes definidos.

Hablamos de **The Order: 1886**, la apuesta exclusiva del estudio **Ready at Dawn** para PlayStation 4, lanzada en febrero pasado.

Recuerda el redactor **PedroJimenez** que "este shooter en tercera persona para PS4 prometía ser uno de los mejores lanzamientos del 2015 y PlayStation apostó en grande con este juego que transcurre en la época victoriana, haciendo una campaña de márketing y comunicacional muy grande. De allí que The Order:1886 se convirtiera en uno de los títulos más esperados y una de las IP nuevas que más expectativas generaba".

Incluso antes del lanzamiento, comenta, "la prensa se rindió ante sus gráficos, jugabilidad e historia. Pero el juego tuvo varios atrasos y el resultado final estuvo lejos de cumplir".

"The Order iba a durar cerca de 20 horas e incluso se pensó incluir un modo multijugador, pero finalmente lanzaron un juego que puede ser terminado sin dificultades en 6-8 horas y que te deja sin ganas de volver a jugarlo", añade.

Duro en su visión del juego es nuestro redactor **Kekoelfreak**, quien "sabía que iba a ser una maqueta, un tren de la bruja, una demo técnica incapaz de desarrollar un minimo de mecánicas jugables que extendieran su gameplay".

Es, a su juicio, "apenas una colección de los peores vicios pasilleros de la saga Call of Duty con los más odiosos y aleatorios quick time events (QTE), un trasfondo steampunk sugerente y cautivante, que pide a gritos aparecer más en los videojuegos, pero totalmente desaprovechado, sin esfuerzo al-



guno por justificarlo o desarrollarlo”.

The Order: 1886, opina el redactor, mostró “personajes planos y carentes de carisma que importan un huevo, tiroteos del montón, jefes repetitivos y creados sin pasión... en fin, un juego sacado para que los Sonyers puedan sacar pecho y decir ‘mira que graficazos que tiene mi consola’ y nada NADA más”. “Si hubiera costado 30 dólares otro gallo cantaría, pero por ese precio de lanzamiento mejor me compro cuatro indies pixelados que me darán muchisimas más horas de diversión. Ojalá una posible secuela redima a esta boñiga envuelta en alusafoil de oro”, acota.

Menos crítico es el redactor **Caleta**, para quien “hay que reconocer que no es que el juego sea malo. A pesar de su corta duración, sus abundantes QTE y sus mecánicas poco atractivas, podemos decir que el título es bueno o decente”. El problema, a su juicio, es que “sin lugar a dudas se esperaba muchísimo más y por esto para muchos gamers, entre los que me incluyo, la obra de Ready at Dawn es una de las grandes decepciones del año que nos deja”.

OTRAS OPINIONES

Como decíamos, las opiniones en esta categoría dan para todo, pero hubo otro juego que se repitió en el recuento. Nada menos que **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**.

El redactor **LdeA20** explica que con el juego "me pasó algo bastante extraño. Esperaba mucho por ser la despedida de Hideo Kojima de la saga, pero para mi decepción me encontré con un juego inacabado y con bastante relleno".

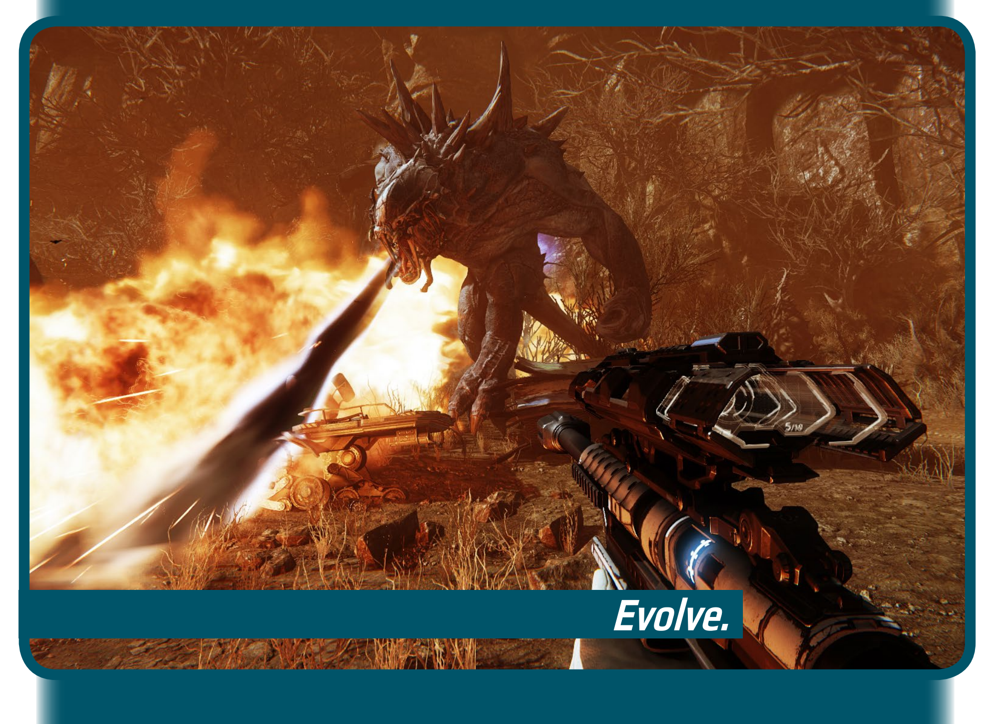
"Mi voto como la decepción del año no significa que no me haya gustado, sino sólo que tiene decisiones que aún no logro entender. El paso de la saga al mundo abierto no me gustó del todo, pues había momentos que realmente me aburría recorrer todo el mapa en busca de algunos objetivos y sus misiones secundarias son



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.



Batman: Arkham Knight.



Evolve.

repetitivas hasta la saciedad, con una historia que deja bastante puntos muertos".

Más crítico es el redactor **Mumei**, pues "la sensación de creerte un espía que con poco lograba mucho se perdió completamente. Después de todo, para qué carajo voy a arrastrarme como imbécil si puedo hacer que un tanque caiga del cielo y mandar todo a volar a la mierda".

"Si ya ni siquiera las cinemáticas superan a las de PSX y no se trata de que existan menos que antes, se trata de que alguien olvidó lo que era la composición y uso de la cámara. Pero bue... te meto un mundo abierto al pedo con unos cassetes y todos felices", reclama.

Mumei, en todo caso, también metió en el saco de las decepciones a **Fallout 4** ("lo desinstalé como a las tres horas tras darme cuenta de que no había más de cuatro respuesta para los diálogos") y **The Witcher 3** ("no aguanté más de 10 horas con lo ortopédico de los combates, además de que su mundo poco y nada de congruencia tenía con la historia que me contaban").

En parte relacionado con el final algo abrupto de Metal Gear es que para el redactor **D_o_G** una de las decepciones del año fue la desavenencia entre Kojima y **Konami**, "que terminó cruelmente con tres situaciones que no me gustan nada: la cancelación de Silent Hills, un desarrollo y final de The Phantom Pain que a todas luces fue abrupto y el limbo en que queda el estudio, del que no sabemos si saldrá (o si quiere salir de ahí), para pesar de los gamers dado su enorme cartera de licencias".

¿Qué otros juegos estuvieron entre los mencionados? A los títulos ya mencionados se sumaron otros como **Batman: Arkham Knight**, que no estuvo a la altura de los dos primeros juegos de la trilogía de Rocksteady; **Evolve**, que no respondió a los premios recibidos antes de su lanzamiento; **Tony Hawk's Pro Skater 5**, sin duda uno de los peores juegos del año; o **Halo 5: Guardians**, que volvió a demostrar que 343 Industries está lejos de ponerse a la altura del trabajo de Bungie.

Pero no fue todo. También hubo críticas a la censura sufrida por algunos juegos japoneses, dado un creciente feminismo en la industria, o a la proliferación de los pases de temporada poco justificados. Aspectos que ojalá cambien durante el 2016.





Uncharted 4

¿BROCHE DE ORO?

Otra categoría con opiniones divididas y más aún viendo que este 2016 se presenta pletórico de juegos atractivos. No obstante, Naughty Dog tiene toda nuestra atención con el último capítulo de la saga de Nathan Drake.

Si dijimos que el año 2015 fue muy bueno para los gamers, dada la gran cantidad de títulos de calidad que tuvimos, este 2016 se presenta incluso mejor, con varios juegos llamados a convertirse en éxitos, ya sea por una novedosa propuesta o bien por darle nuevos aires o cerrar sagas famosas.

Uno de esos casos es el título que, al cabo, se convirtió en el más esperado por los redactores de esta revista. Un juego que, bajo la batuta de los genios de **Naughty Dog**, promete cerrar con broche de oro la historia de Nathan Drake. Claro, hablamos de **Uncharted: A Thief's End**, que llegará en abril próximo en exclusiva para PS4.

Para nuestro redactor **MaLTRaiN**, este nuevo título "nos da la garantía de estar hecho no sólo por el mismo equipo que desarrolló la segunda entrega, sin duda la mejor de la trilogía lanzada en PS3, sino además los mismos que nos entregaron el notable The Last of Us".

"La dupla que forman **Neil Druckmann** y **Bruce Straley** demostró con este último título toda la madurez alcanzada no sólo en términos técnicos, sino también narrativos, por lo que no podemos sino esperar la tradicional fijación por los detalles del estudio, pero al mismo tiempo una historia algo más adulta, sin perder la chispa aventurera de la franquicia", recalca.

En su opinión, Uncharted 4 marcará "el fin de una de las mejores sagas de videojuegos de la historia" y cerrará, de paso, un ciclo también en el estudio Naughty Dog, "que seguirá evolucionando hacia propuestas más complejas en lo narrativo, tal como lo hizo al dejar atrás a Crash Bandicoot al pasar a PS2 o al olvidarse de Jak and Daxter al saltar a PS3".

Para el redactor **Feniadan**, en tanto, por lo visto en los tráilers y en la reciente beta de su modo multijugador "el final de las aventuras de Drake pinta que será a lo grande, advirtiéndose desde ya como el más ambicioso que ha tenido la saga".

"Todo esto se suma al hecho de que el estudio ha sabido sorprendernos con cada una de sus entregas. No nos ha decepcionado y siento que esta no será la ocasión en que lo haga", argumenta.

El título de Naughty Dog es de los que aparece en casi todas las listas... pero no es el único. Otro que acapara expectativas marca también



un regreso. En este caso del aumentado Adam Jensen, quien volverá a enfrentarse a una oscura compañía mientras salva al mundo. Poquita cosa.

Deus Ex: Mankind Divided saldría a la venta en febrero próximo, pero finalmente tendremos que esperar otros seis meses, dado que el estudio **Eidos** dijo necesitar más tiempo para completar la aventura.

Pero, al igual que en el caso de Uncharted, su retraso no mella en nada el hype por volver a disfrutar la saga.

El redactor **LdeA20** resume esta sensación explicando que "Desde que jugué Deus Ex: Human Revolution me he transformando en un fan de esta saga de rol con mezcla de sigilo y el que esta historia comience con los hechos finales de ese título no ha hecho más que aumentar mi expectativa".

"Nuevos aumentos, más posibilidades de elegir entre la acción y el sigilo y, cómo no, la historia tiene pinta de que la guerra entre los humanos y los aumentados (personas con órganos o partes robóticas) alcanzará ribetes insospechados", nos apunta.

Otro juego que también sumó varias

menciones fue otra continuación, en este caso de más largo tiraje, como es el caso de **Final Fantasy XV**.

Para **Lynhänder**, se trata de “una franquicia que hace ya muchos años carga con una pesada losa a sus espaldas”, pues “desde la partida de **Hironobu Sakaguchi** que Square Enix no ha podido construir un producto con la calidad de las entregas que poblaron la primera Playstation y las consolas de Nintendo”.

“Lo anterior no es menor. La ausencia de la magia del creador de la franquicia ha pegado duro en el desarrollo de las últimas entregas, las cuales han sido tildadas de flojas, lineales y demasiado simplistas. Pero Final Fantasy XV ha levantado un montón de expectativas dado su tremendo acabado visual y al hecho de apostar por la acción


Deus Ex: Mankind Divided.


Final Fantasy XV.


Persona 5.

en tiempo real como núcleo de sus sistema de batalla, abandonando el sistema clásico por turnos en favor del frenetismo”, añade el redactor.

Por cierto, el rol parece que vivirá un año glorioso, como hacía tiempo no se veía, pues a esta propuesta se suma otra igualmente esperada o quizás más, como es **Persona 5**, de Atlus.

Para nuestro redactor **D_o_G**, un fanático del género, este título, originalmente planeado para salir en 2015, “marcará el salto definitivo de la saga luego de la explotación sin fin que sufrió Persona 4, un excelente RPG, de los mejores que he jugado, pero al que ya era hora de dejar partir”.

Otro que suma elogios es **No Man's Sky**, que al igual que el anterior llegará a mediados de año a PS4 y no sería extraño que con soporte para el nuevo aparato de realidad virtual de Sony.

Para **Kekoelfreak** se trata de un título “que haría feliz a Gene Rondenbury” (el creador de Star Trek) al llevar su máxima de “espacio, la ultima frontera” a “una realidad digital como no vemos desde el arcaico y pionero Elite”.

“Me la suda que no tenga modo historia. Explorar y descubrir, ser el primero en territorio virgen es casi un instinto primario del ser humano. Quien no se emocione con esas experiencias debería reencontrarse con su capacidad de asombro y No Man's Sky bien podría ser una excelente herramienta terapéutica para lograrlo”, apunta.

¿Otros nombrados? La lista es larga e incluye a títulos como **Dark Souls 3**, **Horizon: Zero Dawn**, **The Witness**, **Bravely Second**, **Mass Effect: Andromeda** o el largamente esperado **The Last Guardian**.

Pero quien se la jugó fue **PedroJimenez**, para quien lo más esperado es algo que ni siquiera ha sido anunciado como **Red Dead Redemption 2**.

“Sin lugar a dudas, el título de vaqueros de Rockstar Games (los mismos detrás de la serie GTA) es uno de los mejores juegos que han salido en la última década y de todos los tiempos”, acota entusiasmado.

Y tras dejarnos con la boca abierta, “gracias a sus gráficos y paisajes fascinantes, una historia dramática y la posibilidad de explorar un mundo lleno de cuatreros y animales salvajes”, es obvio que “esperemos como nunca este anuncio”. Cruzamos los dedos.

Juegos imprescindibles

LOS "OTROS" TOP 10

En nuestra última edición, publicamos los 101 juegos que, a nuestro juicio, todo gamer debe probar alguna vez. Se nos quedaron muchos afuera, por lo que nuestros redactores rescataron los diez que, en su opinión, merecían también un lugar en la lista. Todos, al cabo, títulos imperdibles.



Rafael Inostroza - #BadSeed

Mi lista de juegos imprescindibles para todo gamer arranca con **Fallout 3**, que para mi gusto debes tenerlo y más aún si es con su edición "juego del año". Es un título al que en su momento me costó tomarle el ritmo, pero una vez hecho se convirtió en uno de mis favoritos.

Tampoco puedo dejar afuera a **Borderlands**, que me encantó por su ambiente cyber-punk, sus gráficos cel-shading, la irreverencia y el humor ácido a flor de piel, mientras destruyes todo lo que se atraviesa en tu paso.

Otro juegazo es **Fire Emblem: Awakening**, que mezcla la estrategia con personajes cautivantes en una guerra que no parece tener fin y todo en una aventura épica.

Y si hablamos de clásicos, imposible no mencionar a **Donkey Kong Country**, pues si bien su antecesor estuvo entre los 101 del especial, fue la llegada de este plataformero el que despertó en mí el lado gamer que me acompaña hasta el día de hoy.

El resto de mi lista son, también, juegos que desarrollan un lado aventurero, con un estilo muy propio, una estética que salta a la vista y que merece que todos les den una oportunidad.



MI TOP 10

1. Fallout 3
2. Borderlands
3. Fire Emblem: Awakening
4. Donkey Kong Country
5. Valkyria Chronicles
6. Eternal Sonata
7. Limbo
8. Flower
9. Valiant Hearts
10. Sim City 3000

Caleb Hervia - #Caleta



Para un gamer con un recorrido largo es difícil hacer un listado de los que considere sus 10 mejores juegos. Y más aún cuando algunos ya están en el listado de los 101 que debes jugar antes de morir.

Hay, sin embargo, títulos que sí o sí marcan nuestras vidas, independientemente de su jugabilidad, gráfica o historia. Que han calado nuestro corazón y se han quedado en él, incluso después del "thank you for playing".

Mi lista arranca con **International Super Star Soccer Deluxe**, secuela del título destacado en nuestro especial y que si bien está lejos de ser el mejor del género, convirtió a Alejo, Kooper y Magnus en mis compañeros inseparables a lo largo de un cáncer que me aquejó. Conviertiendo al árbitro en perro o disfrutando de diversas estrategias, este se quedó sí o sí como el número uno.

Más atrás asoman otros títulos que me marcaron a mí, así como a tantos otros gamers, como **Super Mario World**, **Killer Instinct** o **Donkey Kong Country**. Ellos sumados a otro puñado de juegazos que, cada uno en su estilo, me sorprendieron, pero sobre todo me entretuvieron.

MI TOP 10

1. ISS Soccer Deluxe
2. Super Mario World
3. Killer Instinct
4. Donkey Kong Country
5. Smash Bros
6. NBA Jam
7. Star Fox 64
8. Mortal Kombat 2
9. Megaman X
10. Metal Slug

Wow. Cuando se me pidió realizar un Top 10 personal con juegos que no estuvieran cubiertos en el especial de 101 juegos lo vi difícil. Sin embargo, logré rescatar algunos títulos que no quedaron en la edición final.

Dos joyas de NES como **Battletoads** y su infernal jugabilidad (malditas motos, aun las recuerdo) o el fenomenal **Duck Tales**, con una mezcla perfecta de buenos controles, gráficos y una banda sonora (The Moon) apreciada hasta hoy. **Super Mario World** es, para mí, el mejor Mario que jamás existió (con el permiso de SMB3) e increíblemente me sorprendió no ver en los 101 a **Donkey Kong Country 2**, una joya de RARE para SNES a todo nivel.

A pesar que MGS3 es mi favorito de la saga, la primera entrega de Solid para PSX es una obra maestra de su época. **Street Fighter III: 3rd Strike** en lo personal es el mejor juego de peleas de la historia, con mecánicas súper técnicas y una plantilla más que adecuada. **Catherine** es un juego único, extraño, pero súper enviciante y con una dificultad elevadísima. Y **Bravely Default** es un juegazo de rol que ningún fan del genero debería perderse.

Luis Felipe Puebla - #D_o_G



MI TOP 10

1. Battletoads
2. Duck Tales
3. Super Mario World
4. Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
5. Super Mario RPG
6. Metal Gear Solid
7. Street Fighter III: 3rd Strike
8. Kingdom Hearts
9. Catherine
10. Bravely Default

Alejandro Abarca - #Feniadan



Si bien tengo un top 10, los juegos elegidos no los puse en un orden de preferencia, pues para mí son todos igual de imperdibles. Eso sí, rescataré a algunos de ellos, partiendo por **Rome: Total War**, porque soy fanático del género de estrategia y de la historia, significando éste un salto en la saga, tanto en lo visual como en su gestión, pues se mejoró el manejo del mapa mundial, el árbol genealógico y las tan enviciantes batallas.

Otro que debo mencionarles es **Shadow Hearts: Covenant**, un notable RPG de la sexta generación, que lamentablemente pasó desapercibido, pero que continuando la historia de su primer título, demuestra que las segundas partes pueden ser superiores, pues mejora la jugabilidad del sistema Judgment Ring, posibilitando encadenar combos grupales, además de contar con una rica historia.

Y si bien, este año se estrenó un nuevo Battlefront, no le hace sombra a su predecesor, pues **Battlefront II** tenía variados modos de juego y toda una historia, aparte de contar con clases y la posibilidad de pelear en una amplia gama de planetas o en épicas batallas interestelares.

MI TOP 10

1. Rome: Total War
2. Diablo II
3. Metal Gear Solid
4. Super Mario RPG
5. Star Wars: Battlefront II
6. Shadow Hearts: Covenant
7. Red Dead Revolver
8. Batman: Arkham City
9. Dragon Age: Origins
10. Deus Ex: Human Revolution

Jorge Rodríguez - #Kekoelfreak

Aunque tuve la misión de llevar al papel el especial, no es menos cierto que el criterio general primó por sobre mis gustos personales, quedando afuera títulos que también creo merecedores de estar en una lista de imperdibles.

Comenzando por **Half Life 2**, que actualizó la fórmula del primero, la refinó y la mejoró en todos los aspectos. Exploración por una derruida urbe distópìca postsovietica corrompida por la subyugación alienigena, a la que se le suman numerosos puzles basados en el lujoso motor de físicas, la inteligencia artificial de siempre y una sci fi digna de premio HUGO. Vida entera y cierre de historia para Gordon Freeman, nuestro patrono ñoño, ¡pero ya!

Luego resaltó a **Baldur's Gate 2**, un maravilloso salto del manual análogo al rol electrónico con sello AD&D. Igual de complejo que Planetscape Torment en sus mecánicas, pero con la epicidad de la mejor fantasía heroica de los Reinos Olvidados.

Y un apunte para **South Park: The Stick of Truth**, por su guión redondo, irreverente y satírico que no deja títere con cabeza. Otra joya a la corona de Obsidian.



MI TOP 10

1. Half Life 2
2. Baldur's Gate 2
3. South Park: The Stick of Truth
4. Borderlands 2
5. Worms
6. Dungeon Keeper
7. Vanquish
8. Burnout: Paradise
9. Limbo
10. The Warriors

Felipe Jorquera - #LdeA20



La verdad es que siempre me ha costado mucho decidirme o hacer una lista de mis juegos favoritos de todos los tiempos, pero siempre termino poniendo la saga **Bioshock** por sobre casi la mayoría de los títulos que he jugado. Y si bien coloqué a su entrega **Infinite** como número uno, la verdad es que su primera entrega (que es parte del especial) para mí es la mejor, aunque toda la saga me encanta.

Con **Mass Effect** es un poco lo mismo. Toda la saga me parece soberbia, pero su segunda entrega es lejos para mí su mejor juego de la trilogia.

Sobre los demás títulos no hay mucho más que agregar, salvo decir que simplemente han sido los mejores que he jugado durante toda mi vida como gamer desde que conocí la SNES.

Eso sí, se me quedan muchos otros en el tintero. Kingdom Hearts, Killer Instinct, Devil May Cry 1 y 3, Borderlands, Dishonored, Bloodborne, Castlevania, Donkey Kong Country, Mafia, Final Fantasy X, Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, Dragon Age: Origins, Tomb Raider, Silent Hill, Portal 2... por sólo nombrar algunos que estarían sí o sí en una lista más abultada de mis juegos favoritos.

MI TOP 10

1. Bioshock: Infinite
2. Mass Effect 2
3. Metal Gear Solid
4. Dark Souls
5. ICO
6. Legend of Zelda: Ocarina of Time
7. Final Fantasy VIII
8. MediEvil
9. The Elder Scrolls V: Skyrim
10. Max Payne

Los videojuegos forman parte de la cultura popular desde hace mucho tiempo. Y como tales poseen un componente histórico importante que subyace a su significado de divertirnos.

Hace tiempo, los videojuegos eran sólo eso: diversión y simplicidad. No obstante, conforme las herramientas informáticas han ido avanzando en complejidad y profundidad, es que han comenzado a fusionar una mayor cantidad de elementos en pos de la diversificación argumental y más posibilidades jugables.

Mi listado busca, en orden decreciente, señalar a aquellos que, a juicio personal, merecen mayor crédito por su significado para el bien de esta industria, sin considerar los títulos mostrados en nuestro especial de 101 juegos.

René Quezada - #Lynhänder



Y de todos destaco a mi número uno, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, un título de culto, la máxima expresión de la aventura y responsable de arrancarle el título a **A Link to the Past** como el mejor exponente de su franquicia. Ostentador del Guiness al juego con mejor crítica de la historia, posición que sostuvo por más de 12 años. No por nada se le nombra en casi todos los listados.

MI TOP 10

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Super Metroid
3. Metal Gear Solid
4. Mass Effect 2
5. Baldur's Gate 2
6. Quake
7. Silent Hill
8. Super Mario RPG
9. Star Wars: Knight of the Old Republic
10. Halo 3

Jorge Maltrain - #MaLTRaiN



Al momento de hacer mi lista de juegos favoritos de todos los tiempos, descontando claro los del especial, es evidente que para mí la mejor era de los videojuegos fue la de la PSX original.

Es así como de mis diez destacados, siete son de esa era, destacando entre todos el juego que desperto en mí la pasión por los JRPG: **Final Fantasy VIII**, esa joya de Squaresoft que supo estar a la altura de la saga con una historia maravillosa y personajes llenos de carisma.

Seguido, por cierto, de esa joya que es el primer **Metal Gear Solid**, en el que Hideo Kojima demostró ser un genio capaz de jugar con nosotros a su antojo, como nunca nadie lo había hecho.

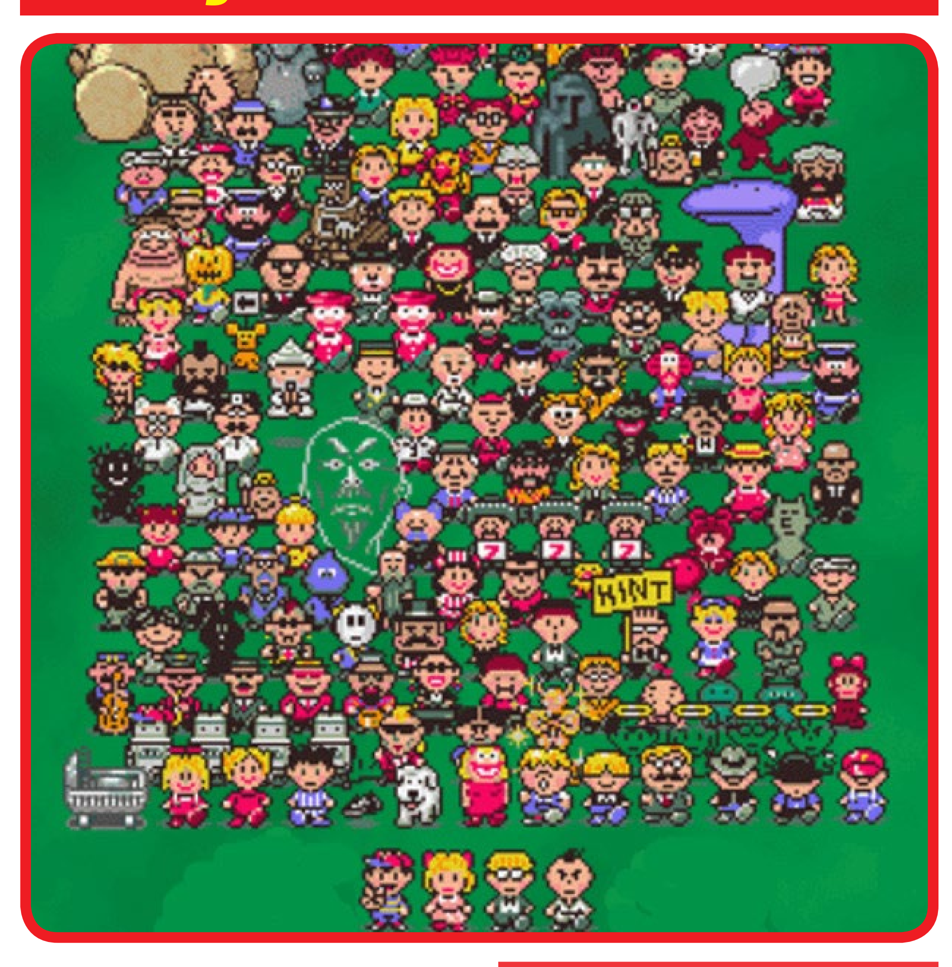
Rescato de la lista el terror en serio de **Silent Hill**, las notables mecánicas de **Parasite Eve** o **Vagrant Story**, la historia de **Final Fantasy VII** o **Persona 3**, la diversión que ofrece **Crash Team Racing** y la dificultad endiablada de **Demon's Souls**.

Y una mención a un gran olvidado, **Space Invaders**, el rey de la Atari 2600 y el que despertó en muchos el gusto por los videojuegos. Un matamarcianos inolvidable e imprescindible.

MI TOP 10

1. Final Fantasy VIII
2. Metal Gear Solid
3. Silent Hill
4. Parasite Eve
5. Final Fantasy VII
6. Persona 3
7. Vagrant Story
8. Crash Team Racing
9. Demon's Souls
10. Space Invaders

Ignacio Ramírez - #Mumei



La saga **Mother** siempre será especial y entiendo que quede ausente siempre que se hace algún tipo de top, ya que su aporte objetivo a los videojuegos es nulo, pero lo que deja en el jugador es algo que pocas sagas consiguen.

Es su personalidad, el cómo rechaza formalismos, su complicidad con el jugador a la ahora de saber que es un videojuego.

Pueden pasar décadas, pero el asombro de quien decida ser cómplice de estas aventuras será igual que el de la gente que lo pudo jugar por primera vez en NES.

Puede que en el recuento este **Bioshock**, pero no vimos a **System Shock 2**. Y está muy bien poner al siempre obvio **Half Life**, pero no que se dejara afuera al System Shock original.

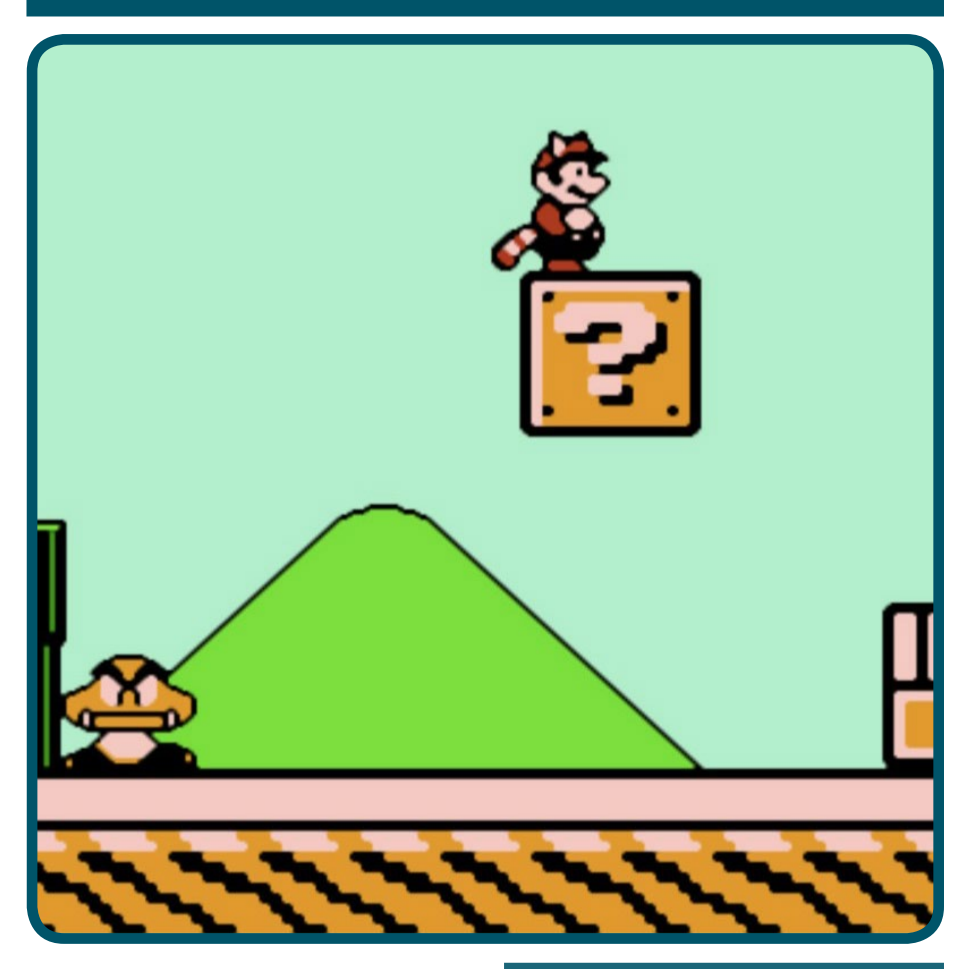
No estoy nombrando a la anciana saga con la intención de que lo jueguen, menos si crecieron como jugadores desde hace solo tres generaciones.

Sólo quiero dar testimonio de un legado invisible que, aunque este ocultó, lo podemos sentir cuando jugamos la gran mayoría de los videojuegos actuales, ya que, en su tiempo, System Shock fue una carta para décadas futuras.

MI TOP 10

1. Mother 2
2. System Shock
3. Dark Souls
4. Terranigma
5. The World Ends With You
6. Super Mario 64
7. Legend of Zelda: Majora's Mask
8. Persona 3
9. Parasite Eve
10. Fire Emblem: Awakening

Pedro Jiménez - #PedroJimenez



Mi listado lo encabeza la tercera aventura del fontanero de Nintendo, **Super Mario Bros 3**, que marcó una revolución para la época. Con una jugabilidad más pulida, escenarios dinámicos, jefes finales, muchos secretos y nuevas habilidades (como volar, convertirte en rana o estatua, por mencionar sólo algunas) este clásico de NES no pasa de moda.

Entre los atributos a destacar está su increíble banda sonora y entretenidos niveles, donde debes superar mundos como desiertos, agua o enemigos gigantes. El año de su lanzamiento, cautivó a una generación y por eso los especialistas lo llamaban el "mejor videojuego jamás creado" y ha sido uno de los más vendidos de la historia.

Otro de mi nintendero Top 3 es **Super Smash Bros**, un juego de peleas que sorprendió por su entretenida jugabilidad y se convirtió de inmediato en uno de los mejores títulos de Nintendo 64.

Esto, en gran medida, por su modo multijugador, que ofrecía largas horas de entretención con los amigos, llegando al punto de que se convirtió en uno de los títulos de peleas más importantes y protagonista del campeonato EVO.

MI TOP 10

1. Super Mario Bros 3
2. Super Smash Bros
3. Donkey Kong Country
4. Sunset Riders
5. Soul Calibur
6. Legend of Zelda: Ocarina of Time
7. Grim Fandango
8. Sim City 2000
9. The Sims
10. Snake



Doom

SANGRE Y VELOCIDAD

El juego de Bethesda llegará este año a PlayStation 4 y Xbox One buscando sorprender con nuevos modos de juego y una jugabilidad rápida que se aleja de la idea original.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



Para los fanáticos de los videojuegos, Doom es una de las creaciones más importantes de la historia, ya que marcó un antes y un después en la industria de entretenimiento. El fenómeno cultural que provocó por su exceso de violencia revolucionó un género poco explorado como los disparos en primera persona e hizo que una generación completa pasara horas jugando frente a una pantalla.

El pequeño estudio texano **iD Software**, en los años 90, desarrolló **Commander Keen**, un juego de plataformas para DOS que consiguió gran popularidad en esos años. Pero sorprendió al mundo en 1992 con **Wolfenstein 3D**, un juego inspirado en un título para Atari de 1981 (**Castle Wolfestein**) que trata de un militar que debe escapar de una cárcel nazi. Esta versión fue un éxito planetario, pues sus primeros niveles podían ser jugados de forma gratuita (shareware) y, con unos gráficos muy avanzados para la época, nos permitía conocer la historia del militar **William 'BJ' Blazkowicz**, quen debe acribillar a todo lo que sale en su camino para escapar de un castillo lleno de nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Fue un juego muy polémico, ya que mostraba asesinatos y esvásticas en todos los niveles.

De forma paralela al éxito de Wolfenstein, y durante 18 meses, el programador **John Carmack**, el diseñador **John Romero** y el director creativo **Tom Hall** estuvieron trabajando en un nuevo juego que prometía revolucionar la industria. Usando un nuevo motor, que permitía mejores gráficos, texturas y sonidos, el equipo de iD Software, inspirado en la película **Aliens**, y los enemigos de **Calabozos y Dragones**, creó su nueva joya: **Doom**.

En este juego asumes el rol de un marine norteamericano que se encuentra en una base militar en las lunas de Marte. Pero algo ocurre y las puertas del infierno quedan abiertas, permitiendo que demonios, espíritus, zombis y monstruos extraterrestres comiencen a destruir todo. **Eres el único superviviente y tu misión ahora es escapar y sobrevivir**.

Su jugabilidad iba acompañada con una banda sonora inspirada en grupos metal de los 90 como Slayer, Black Sabbath, Metallica o AC/DC y un nivel de violencia nunca antes visto en un videojuego, donde los enemigos explotaban dejando sangre por todas partes.



Doom estaba destinado a hacer noticia... por las buenas o por las malas.

"Esperamos ser la causa número uno en la disminución de productividad en las empresas del mundo", prometía el comunicado de prensa de Doom en 1993... y no se equivocaron.

El 10 de diciembre de ese año, el juego fue lanzado al mercado y la popular revista PC Gamer lo resumió así: **"Si le das un pescado a un hombre, tendrá comida para un día; enséñale a un hombre a jugar Doom, y no conseguirás que vuelva a trabajar"**.

Doom se convirtió en un fenómeno social, ya que nunca se había visto un juego con semejante nivel de terror y violencia. Aquí hay muchos sectores oscuros, puedes hacer explotar a tus enemigos o cortarlos por la mitad y encontrar símbolos satánicos como pentagramas o cráneos con cuernos. Todo esto generó bastantes anticuerpos entre los moralistas y políticos, que lo veían como un simulador de asesinatos.

A pesar de las críticas y polémicas, **Doom fue un éxito comercial y se convirtió en el programa para**

computadores más instalado de su época, llegando a superar a Windows 95. No por nada, el mismísimo **Bill Gates**, dueño de Microsoft y uno de los hombres más millonarios del mundo, decidió hacer una exclusiva publicidad para Windows donde contaba que su sistema operativo contaría con una versión especial del videojuego.

En 1994, fue lanzada la secuela, **Doom 2**, pero a pesar de ser un fenómeno en ventas, la prensa especializada consideró que no era una obra maestra como su antecesora.

Es que durante el desarrollo de ese juego no todo fue perfecto, ya que los socios de iD Software empezaron a tener diferencias sobre cómo debería ser el futuro de Doom. Carmack estaba muy preocupado del motor y la programación, Hall consideraba que los niveles y la historia deberían ser distintas y Romero insistía en que lo más importante era el diseño.

Esto provocó un quiebre sin retorno. Tras Doom 2, el equipo original se dividió y la compañía decidió no continuar trabajando en secuelas, debido a que la fórmula estaba muy gastada.

Así, iD Software, de la mano de Carmack, comenzó a desarrollar un nuevo proyecto, que apostaba por una jugabilidad más rápida, mejores gráficos y un estable sistema de juego multijugador, al que llamaron **Quake**. En tanto, sus ex empleados serían los responsables de **Daikatana** (ver reportaje sobre este juego en nuestra edición 34) y **Duke Nukem 3D**.

EL REGRESO

Tuvieron que pasar 10 años para que Carmack decidiera hacer una nueva versión de la franquicia, **Doom 3**, lanzada en 2004. A pesar de que sus socios en iD Software


Doom (1993).


Doom 2 (1994).

no lo apoyaban, el éxito de una nueva versión de Wolfenstein en 2001 terminó por convencer al estudio.

Usando la última tecnología disponible, su diseño y trabajo gráfico fueron de lo mejor de ese período y el juego fue un éxito, reconocido y premiado por la prensa como uno de los mejores títulos de ese año.

Ya en 2007, en plena feria QuakeCon, Carmack sorprendió a los asistentes al dar luces que estaban trabajando en **Doom 4**.

En los años siguientes no se mostraron avances de este título, hasta que en 2009 **Zenimax Media**, la empresa dueña de **Bethesda** (los creadores de Elder Scrolls y Fallout), compró a iD Software y adquirió sus licencias Wolfenstein, Quake y Doom.

Una de las primeras

COSAS QUE NO SABÍAS DE DOOM

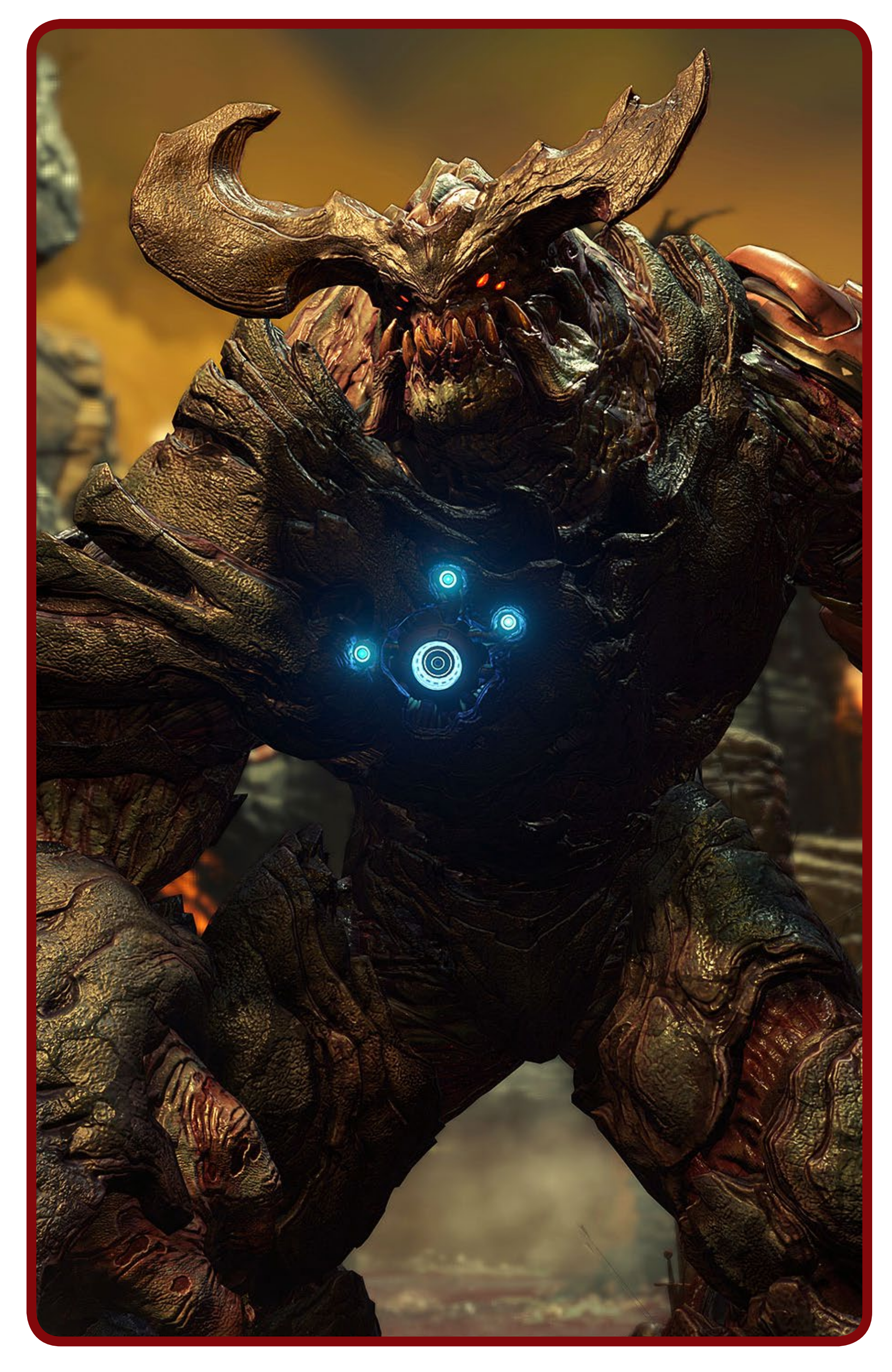
- **Se lanzó el 10 de diciembre de 1993.**
- **El primer juego fue creado por sólo 15 personas y tuvo un presupuesto de 700 mil dólares.**
- **En la idea original de Doom el personaje principal no tenía nombre. Pero gracias a una novela del juego es conocido como Flynn "Fly" Taggart.**
- **El cartucho de Doom de SNES era el único de color rojo.**
- **En 2001, Doom fue elegido el mejor juego de computador de todos los tiempos.**
- **Su banda sonora, realizada por Robert Prince, se inspiró en grupos como Metallica, Stone Temple Pilots, Slayer, Pantera, AC/DC, Alice in Chains y Black Sabbath.**
- **Gabe Newell, presidente de Valve, dejó su trabajo en Microsoft después de jugar Doom. El ingeniero quedó tan sorprendido que comenzó a trabajar en sus propios FPS. Newell es el creador de exitosos títulos como Portal y Left 4 Dead.**
- **El modo de dificultad "Pesadilla" fue diseñado por iD Software, tras los reclamos "en broma" de los fanáticos que criticaban el juego por ser muy fácil.**
- **En Duke Nukem 3D se puede encontrar al protagonista de Doom muerto.**
- **El marine de Doom es un personaje oculto en Tony Hawk Pro Skater 3 para PC.**
- **La idea original era crear un videojuego de la película Aliens. iD Software estuvo negociando con 20th Century Fox la licencia, pero finalmente se descartó ya que el equipo de desarrollo quería tener más libertad en la historia y personajes.**

sorpresas ese año fue la contratación del escritor de ciencia ficción y terror inglés **Graham Joyce**, reconocido como uno de los grandes talentos de Reino Unido, para ser el encargado de escribir el guión del nuevo Doom.

Por su parte, al equipo de iD Software se le pidió desarrollar un nuevo juego, **Rage** (2011), que mezclaba disparos en primera persona, explosiones y vehículos.

El título tuvo un recibimiento positivo, pero no estuvo considerado dentro de lo mejor del año y, ante eso, Carmack prometió que después de Rage el estudio completo comenzaría a trabajar exclusivamente en la nueva entrega de Doom.

La primera idea de Doom 4 fue desechada, ya que parecía una película de cine y abusaba de las cinemáticas. Y la segunda versión tuvo un pésimo recibimiento.



El medio especializado Kotaku no dijo nada bueno de la obra, mientras que IGN lo criticaba por su falta de espíritu, alma y personalidad. Esto se sumaba a los rumores que decían que **"desarrollar el juego era un infierno"**.

HORA DE CAMBIOS

Ya en 2013, y de forma paralela al desarrollo de Doom 4, algo inesperado ocurre:

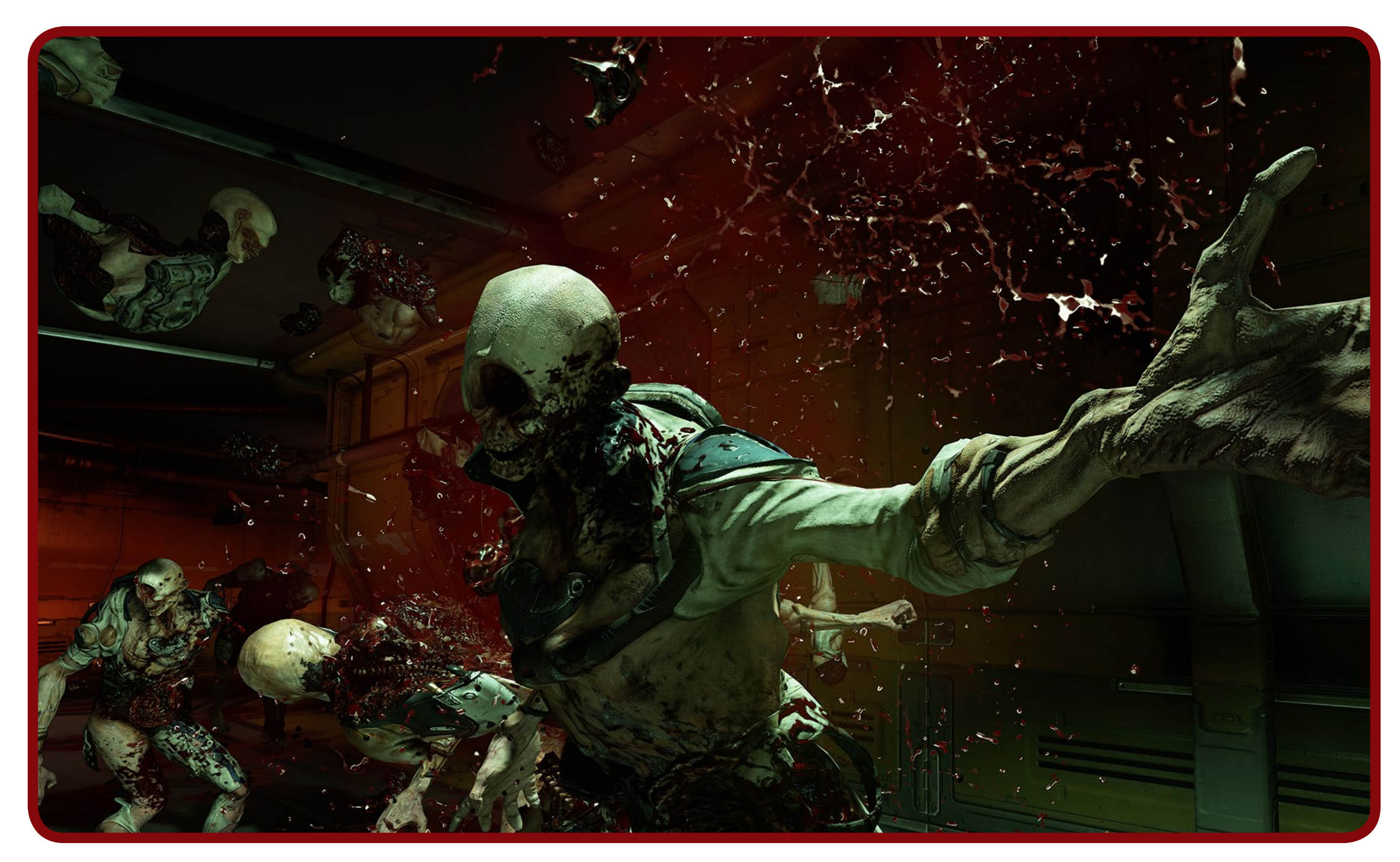
John Carmack decide invertir en una nueva tecnología de realidad virtual, **Oculus Rift**, y por problemas de tiempo esta leyenda de los videojuegos decide dejar iD Software para dedicarse en exclusiva al desarrollo de este producto. Con su partida, ya no quedaba nadie del equipo original trabajando en el juego.

El escenario parecía poco alentador hasta que, el 18 de mayo de 2015, se filtra un breve video de 12 segundos donde se ve un "Revenant" (enemigo que debuta en 1994 con Doom 2, reconocible por ser una especie de esqueleto con armadura metálica) y la clásica escopeta recortada, anunciando que la nueva entrega estaba cerca.

En los meses siguientes, en el E3 2015, se mostró un nuevo tráiler de cómo sería la jugabilidad. Este vi-

COSAS QUE NO SABÍAS DE DOOM

- En 1995, el guitarrista de Nazareth, Manny Charlton, envío una cinta a John Romero que contenía una canción sin título con una nota: "Para todos los chicos de ID que nos ofrecieron el juego más genial de este lado del infierno. ¡Pateen el culo de algunos demonios con esto!".
- El nombre del videojuego se lo deben a Tom Cruise en la película "El Color del Dinero". En una escena, el actor se encuentra apostando en una sala de billar y le preguntan qué trae en esa maleta. Lentamente la abre y muestra un palo de pool personalizado y mientras ríe dice "Doom" (Perdición). Acto siguiente, el personaje de Cruise gana una partida de billar masacrando a su oponente. Esto inspiró a Carmack, pues ellos querían hacer lo mismo con la industria de videojuegos.
- El nombre de la popular arma BFG-9000 viene de las palabras "Big Fucking Gun".
- Fue el primer juego en implementar una modo multijugador LAN para dos a cuatro personas.
- Doom 2 fue lanzado el mismo año que Kurt Cobain, vocalista de Nirvana, se suicidó. Esto generó una polémica, ya que existe un mapa llamado Nirvana donde el jugador encuentra una escopeta al comienzo del escenario.
- Como un reclamo por los malos tratos de John Romero al equipo de iD Software, en Doom 2, dentro del jefe final, hay un "huevo de pascua" que nos permite encontrar la cabeza del desarrollador enterrada en una estaca.



deo llamaba la atención por su rapidez y el hecho de que ahora se pueden realizar movimientos finales, donde el personaje principal puede descuartizar con sus manos a los enemigos. Algo muy similar a los populares fatalitys de **Mortal Kombat**.

Durante la misma feria, Bethesda, que publicará el juego, nos presentó un gameplay de 15 minutos mostrando más detalles de este título, que lleva más de 10 años en producción.

¿Y AHORA QUÉ?

La nueva entrega de este juego, que finalmente se llamará sólo **Doom**, sin el 4, contará con muchas armas y tendrá modos historia y multijugador.

Además, los mismos usuarios podrán crear mapas y versiones de juego en "SnapMap" o pasar horas eliminando a todos los enemigos que vean en su camino en el nuevo modo "Brutal".

Según confirmaron desde el estudio, esta nueva versión de Doom no tendrá nada que ver con las ediciones anteriores y su historia no será una continuación de Doom 2 ni tampoco contará hechos previos a Doom 3 (la precuela de la serie).

La premisa aquí es **más acción y menos terror**, sumando movimientos rápidos como combinaciones melee y doble saltos que serán parte de tu arsenal de ataque.

Algunas innovaciones que se pudieron ver en el alpha del juego (dis-

ponible para un grupo selecto de jugadores que en su momento compró **Wolfenstein: The New Order**) ocurren al encontrar un símbolo con forma de pentagrama que transforma al jugador en un monstruo gigante, el cual puede asesinar de un golpe a los enemigos.

Otra particularidad es que no hay minimapa y los escenarios tienen muchos rincones y espacios para esconderse. Pero, a pesar de esto, la idea del juego es evitar los ataques distancias y pretender que los enfrentamientos sean casi cuerpo a cuerpo.

Doom tiene fecha de lanzamiento durante el primer semestre de este año y en los próximos meses se liberará una versión beta durante la cual esperamos ver más novedades y saber si el juego estará a la altura de su historia.

COSAS QUE NO SABÍAS DE DOOM

• Doom fue considerado como uno de los responsables de la matanza en la escuela de Columbine (1999). Eric Harris y Dylan Klebold llevaban años jugando Doom y en una conversación, "RebDoomer" (sobrenombre de Harris) confesó que había creado un escenario que simulaba los pasillos de esa escuela (CHS.wad), pero esto nunca fue confirmado y el archivo jamás se encontró. En uno de los informes realizados por la polícia, Harris destaca que este juego es una de las cosas más importantes en su vida y que haría algo relacionado con él algún día. Por su parte, Klebold dice en el video que dejaron para explicar los motivos de la matanza: "Espero matar unas 250 personas, será como el maldito Doom. BUUUUM!".

• Antes de lanzar el juego, Tom Hall escribió la "Doom Bible", que narraba una elaborada historia en una base militar llamada "Tei Tenga", donde criaturas del infierno aparecen y comienzan a atacar la base. La idea original trataba de que uno pudiera escoger entre cuatro personajes, cada uno con su habilidad especial. Los jugadores debían viajar entre el infierno y el mundo real y todo termina con la destrucción de la base, con el protagonista encarcelado y culpado por esto. Algunos conceptos fueron usados en la versión final del juego, como las armas, enemigos y el viajar entre el mundo y el infierno. Tras dejar iD Software, Hall usó algunas ideas de Doom para juegos otros juegos como Rise of the Triad o Terminal Velocity.


SUPER
SPITFIRE



Gone Home y The Banner Saga

DEL PC A CONSOLAS

Estos dos éxitos en ordenadores llegarán este mes a PlayStation 4 y Xbox One, marcando una tendencia que ya vimos en 2015. ¿Qué podemos esperar para este año?

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Si me preguntan a mí, considerando mi prejuicioso punto de vista, el público mayoritario de consola es una persona que busca en presionar botones su evasión diaria. O, en otras palabras, distraerse un rato.

En cuanto al público de PC, lo veo algo más dividido. Por un lado están los vagos que le gusta mostrar qué tan grande la tienen, con tarjetas gráficas cuyo precio equivale al de una consola. Mientras que, por otro, tenemos a personas más abiertas a buscar su crecimiento a través de las experiencias que les dejan los videojuegos. El buscar y plantearse qué te aporta lo que acabas de jugar (*adoro sonar petulante*).

Es gracias al segundo grupo, además de la versatilidad de la plataforma, que el PC puede parir cosas como **The Stanley Parable** y **Her Story** o que géneros como el WRPG (en específico, los títulos más basado en el rol de papel y lápiz) encuentren un público con predisposición a implicarse con sus mundos y personajes.

Pero las desarrolladoras enfocadas en este tipo de obras no son para nada mala gente y saben que en consolas también existe un número -algo reducido, creo- de personas que disfrutan dichas obras o que incluso ni siquiera conocen su existencia.

De allí que el recientemente dejado atrás año 2015 nos mostró una tendencia algo mínima, pero que de seguro irá creciendo en el recién entrado año 2016, de videojuegos exclusivos de PC que terminan sacando una versión para consolas tras meses o años de su lanzamiento, como fue el caso de **Wasteland 2**, **Divinity: Original Sin** o **The Talos Principle**. A fin de cuentas, es en las consolas donde está el gran mercado.

Aunque, claro, todo esto del público objetivo y videojugadores con un punto de mira distinto al resto, dependiendo de la plataforma que posean, no es más que una idealización petulante y prejuiciosa y, realmente, no es lo único que influye en las peculiares exclusivas que se gana el PC, ya que, la mayoría de estos títulos pertenecen a estudios pequeños o nacen por arte del crowdfunding.

Es gracias a este “problema” de contar con un presupuesto más humilde y el hecho de tener que buscar un distribuidor que dichos desarrollos encuentran amparo en el PC. Además de ser

más versátil para desarrollar en él, también cuentan con el privilegio de su democratizada distribución digital que -por razones obvias- no se encierra en un solo canal de distribución.

MÁS VALE TARDE

Este sería el caso de **Gone Home**, desarrollado por The Fullbright Company, que tenía la intención en principio de lanzar su obra tanto para PC como para consolas, pero que debieron olvidarse de lo segundo al acabarse el acuerdo que tenían con el editor que se encargaría de la versión consolera, **Majesco**.

Un desacuerdo que en marzo de 2015 provocaría el anuncio de la cancelación de la versión de consolas.

Fue gracias a que la misma Fullbright decidió involucrase en el port a consolas, tras el éxito visto en PC, que dentro de pocos días el público consolero tendrá la oportunidad de disfrutar de esta obra tanto en Playstation 4 como en Xbox One.

Pero... **¿de qué va Gone Home?** De manera objetiva, pero superficial, lo podríamos definir como una novela interactiva de misterio en la cual puedes caminar...

Nos situamos en el año 1995 y encarná-





bamos a una joven que decide volver con su familia en Portland después de varios meses de viaje por Europa. Durante este tiempo su familia se ha mudado a este nuevo hogar y, al llegar, descubre una nota en la puerta, en la cual su hermana menor se despide para no volver.

Nuestra tarea es entrar en esta gran casa y descubrir qué ha pasado con nuestra hermana. Descubrir los motivos tras su huida de casa. Será una aventura en donde se nos narra una historia de forma literaria y auditada, pero nunca gráfica. Nosotros estamos a cargo de darle imagen a los sucesos que nos narra la propia casa.

Ahora, existen casos que muestran que el factor del público objetivo también es válido, como lo es el ejemplo del remake de **XCOM** subtitulado Enemy Unknown.

Si bien no hay datos "oficiales" de sus números de ventas, se sabe por sitios como SteamSpy que en Steam se aproxima a las casi 3 millones de copias. No existen datos de ventas de la versión en consolas, pero por los ranking mensuales que suele dar la NDP (compañía estadounidense dedicada a monitorear ese mercado) y en los cuales XCOM nunca entró, podemos especular que la gente no estuvo muy entusiasmada con comprar el juego en consolas.

También entre las ventajas que ofrece el mercado en PC hay cosas que se pueden considerar de doble filo, como lo es el "early access" en Steam.

El 5 de diciembre pasado se anunció que **Nuclear Throne** al



fin se lanzaría comercialmente de forma completa, dejando atrás este estado. Un anuncio que venía con la sorpresa de que el lanzamiento sería ese mismo día y que, además, llegaría al mismo tiempo para PS Vita y PlayStation 4.

Fueron dos años en los que Nuclear Throne estuvo con "early access". Dos años en que se le solía hacer una tímida mención en cada lista de juegos del año por su estado de no acabado.

Al aplazar tanto su estado de alpha a beta y beta a final (o como quieran llamarlo) se terminó generando una fatiga en el público que lo llevó a tener un lanzamiento sin pena ni gloria, cuando por mérito propio debería tener ganado su puesto en los recuentos de final de año.

Es en eso, en ese factor tiempo, donde se terminan perjudicando más estos lanzamientos en consolas. En el hecho de lanzar un videojuego tras pasar cierto tiempo (que podríamos llamar amplio) desde la salida de su versión original, que es cuando llega a la gente o el público que se siente atraído y puede hablar de sus virtudes.

Al llegar con retraso a consolas, se pierde muchas veces ese boca a boca, pues los reales interesados ya lo jugaron en su tiempo y porque la gente no se mete donde se habla de plataformas que no poseen.

Esto da como resultado que lo que era desconocido lo seguirá siendo, ya que probablemente exista otro lanzamiento que opaque el arribo de estos títulos en consolas y, gracias al ritmo acelerado de la industria, quienes ya probaron

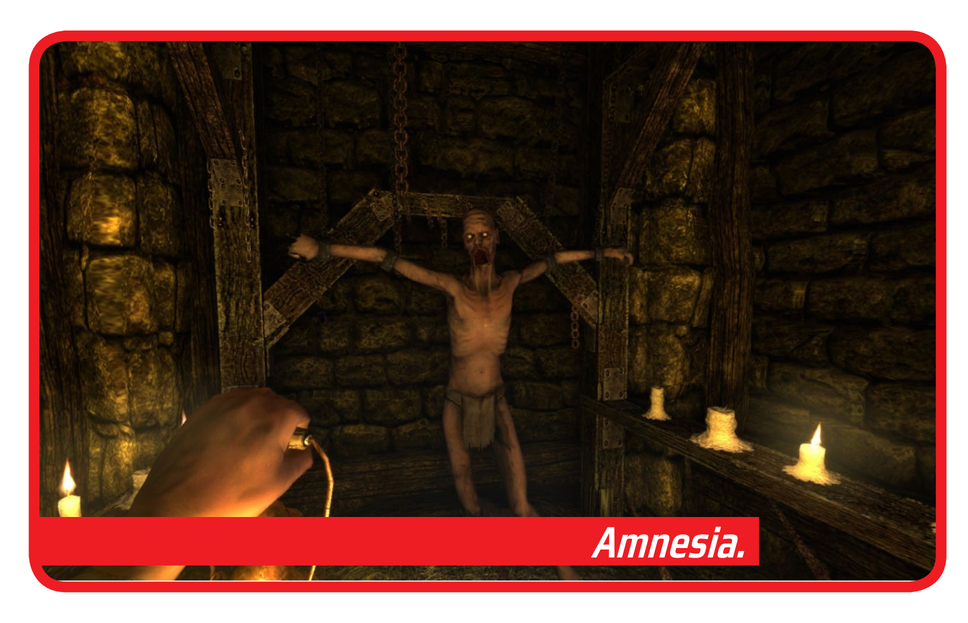
un juego no pueden hacer una retrospectiva como merecen.

AL RESCATE

Es en ese vacío donde no quiero que caiga el genial **The Banner Saga**, mi indiscutible GOTY de 2014 y uno de los mejores juegos de esta década. Un juego desarrollado por el estudio **Stoic**, formado por antiguos miembros de Bioware y financiado con sumo éxito en Kickstarter.

El título finalmente tendrá una versión de consolas, este 12 de enero, cuando se estrene (mismo día que Gone Home) en Xbox One y PlayStation 4.

Se espera que pronto se dé a conocer la fecha del lanzamiento para la versión de PS Vita, además de su esperada segunda parte, que se prevé llegara dentro de este mismo 2016 a PC.


Amnesia.

La gracia de la gran obra de Stoic recae en su sistema de decisiones y sus combates tácticos por turno. Lo que normalmente se traduciría en que las decisiones que tomadas a lo largo del juego hagan variar la historia, en de The Banner Saga no ocurre eso... bueno, sí ocurre, pero no se queda sólo en eso. Dependiendo de nuestros actos, también vemos cómo cambia nuestra manera de encarar los combates.

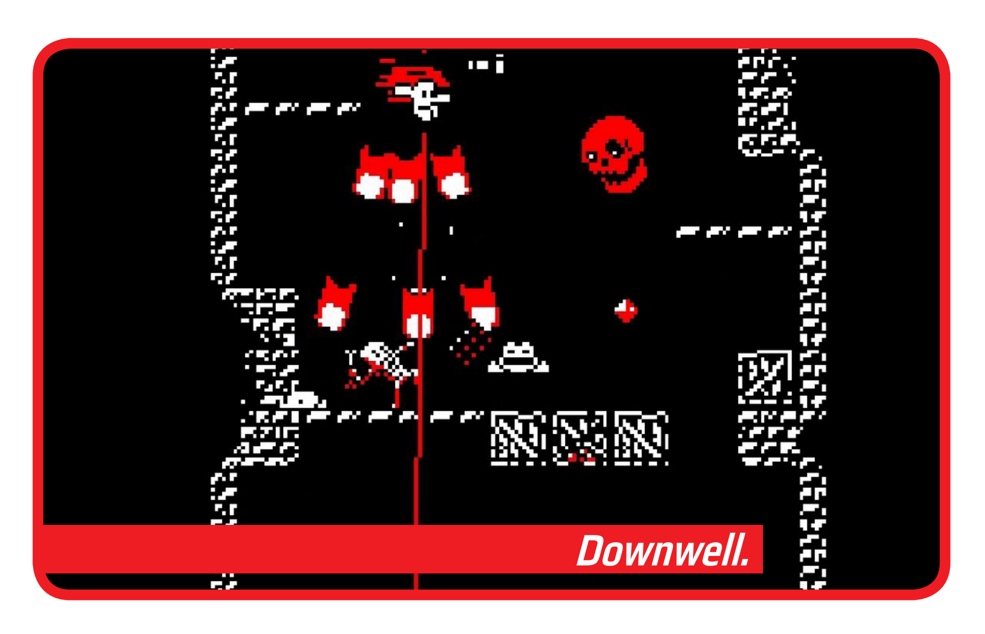
Somos el líder de una caravana. Vigilar los víveres es imprescindible, pero resulta que para comprarlos usamos los mismos puntos que sirven para subir de nivel a nuestros personajes o para comprarles equipo. Entonces tendremos que decidir entre hacer pasar hambre a nuestra caravana o preocuparnos de tener a los mejores guerreros posibles.

La decisión es totalmente nuestra, pero ojo, que los seguidores no son sólo una cifra que irá descendiendo a medida de que mueran de hambre por que le importan un carajo a su líder. Al cabo, cada muerte hará que el estado de ánimo baje y esto se traducirá en un pésimo desempeño de nuestras unidades en combate.

La "Fuerza de voluntad" es un atributo que se gasta y que permite sumar un punto al daño de nuestro ataque. En unos combates con números tan ajustados, el uso adecuado de la voluntad suele desequilibrar la balanza a un lado u otro.

Este atributo está relacionado con el estado de ánimo de la caravana. Si somos unos líderes terribles, empezaremos los combates con dos puntos menos por personaje, pero si damos de comer y dejamos descansar a la caravana, conseguiremos hasta otros dos puntos.

No es un sistema superficial que te pone con colores las decisiones malas o buenas. Su sistema de decisiones es real y orgánico. Nadie tiene que decirte que está ahí para que veas que existe. Sabe que las decisiones buenas o malas no existen, sino que sólo existen los actos y las consecuencias que estos acarrean.


Downwell.

A LA ESPERA...

¿Qué nos depara el futuro en este ámbito de juegos que llegan tarde a consolas? Es algo incierto de contestar, ya que suele ocurrir que el anuncio y el lanzamiento no tienen una gran cantidad de tiempo entre uno y otro.

Claro, también habrá rumores, como los que dicen que **Amnesia** llegara a consolas luego de que Frictional Games anunciara la adaptación del motor gráfico del mencionado juego para consolas actuales.

Otro anunciado con imagen en Twitter es una maravilla árcade y primer videojuego desarrollado por Ojiro Fumoto, cuyo título es **Downwell**. En el juego somos un joven que en busca de tesoros se arroja a un pozo, en el cual deberá defenderse de las criaturas que dificultan su caída gracias a las escopetas en sus pies, que también le ayudarán a esquivar los distintos obstáculos. Llegará a PS Vita con la gracia de poder jugarse en vertical respetando el formato de proporciones original del juego.



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS